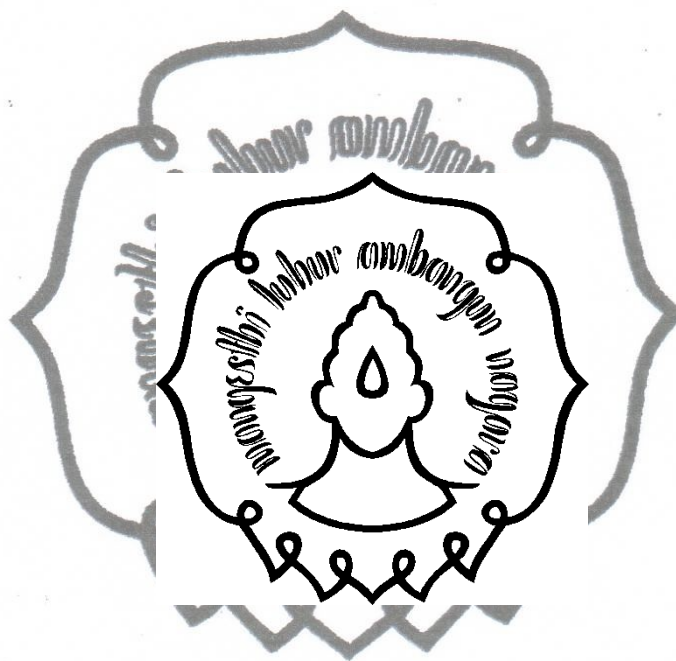


[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

**PERBEDAAN PENGARUH PEMBELAJARAN INOVATIF DAN KONVENSIONAL  
TERHADAP KEMAMPUAN MENGGIRING BOLA PADA SISWA PUTRA  
KELAS IV DAN V SD NEGERI 4 MRANGGEN POLOKARTO  
KABUPATEN SUKOHARJO  
TAHUN 2010**



**SKRIPSI**

Oleh :

**AKBAR TANJUNG MUSTOFA  
NIM: X4608505**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA**

*commit to user*  
**2011**

**PERBEDAAN PENGARUH PEMBELAJARAN INOVATIF DAN KONVENSIONAL  
TERHADAP KEMAMPUAN MENGGIRING BOLA PADA SISWA PUTRA  
KELAS IV DAN V SD NEGERI 4 MRANGGEN POLOKARTO  
KABUPATEN SUKOHARJO  
TAHUN 2010**



**Skripsi**  
**Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**  
**Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**  
**Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**  
**SURAKARTA**

**2011**  
*commit to user*

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim penguji Skripsi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas maret Surakarta



Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. H. Agus Margono. M. Kes  
NIP. 19580822 198403 1 002

Drs. H. Sunardi. M. Kes  
NIP. 19581121 199003 1 004

*commit to user*

Skripsi ini telah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi Sebagian Persyaratan Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Pada Hari : Kamis  
Tanggal : 20 Agustus 2009

Tim Penguji Skripsi  
( Nama Terang )

( Tanda Tangan )

Ketua	: Drs. Agus Mukholid, M.Pd.	.....
Sekretaris	: Drs. H. Wahyu Sulisty, M.Kes.	.....
Anggota I	: Drs. H. Mulyono, M.M	.....
Anggota II	: Drs. Budhi Satyawan, M.Pd.	.....

Disahkan oleh :

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Dekan

Prof . Dr.H.M.Furqon Hidayatullah, M.Pd.  
NIP. 131 658 563

*commit to user*

## ABSTRAK

**Akbar Tanjung Mustofa. PERBEDAAN PENGARUH PEMBELAJARAN INOVATIF DAN KONVENSIONAL TERHADAP KEMAMPUAN MENGGIRING BOLA PADA SISWA PUTRA KELAS IV DAN V SD NEGERI 4 MRANGGEN POLOKARTO KABUPATEN SUKOHARJO TAHUN 2010. Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta, Januari. 2011.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : (1). Perbedaan pengaruh antara metode pembelajaran inovatif dan konvensional terhadap hasil belajar menggiring dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas IV dan V di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010. (2). Metode pembelajaran yang lebih baik pengaruhnya antara metode pembelajaran inovatif dan konvensional terhadap hasil belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas IV dan V di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan *pretest – posttest design*. Pembagian kelompok ke dalam 2 kelompok dengan cara “*macth subject of pairing*”. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas IV dan V SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010 yang berjumlah 30 siswa. Teknik analisis data menggunakan uji t untuk mencari perbedaan.

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa : (1). Ada perbedaan pengaruh pembelajaran inovatif dan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas IV dan V di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010, karena nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh sebesar 1,769 , lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 1,699. (2). Pembelajaran inovatif lebih baik pengaruhnya daripada pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas IV dan V di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010, dengan peningkatan yaitu pembelajaran inovatif 11,80 % dan pembelajaran konvensional 4,62 %.

## MOTTO

Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling berguna bagi orang lain. ( H.R. Al Qodla'iy )

Tingkat pendidikan bukanlah kesuksesan dalam belajar tetapi kedewasaan berfikir adalah tanda kesuksesan dalam belajar. (Penulis)



*commit to user*

## PERSEMBAHAN



Karya ini dipersembahkan

Kepada

Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberi do'a

Rekan-rekan angkatan 08 JPOK UNS

Almamater

*commit to user*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Banyak kendala dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat bantuan dari berbagai pihak akhirnya kendala tersebut dapat teratasi untuk itu atas segala bantuannya, disampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan ijin menyusun skripsi ini.
2. Drs. H. Agus Margono, M.Kes. Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan
3. Drs. H. Sunardi, M.Kes. Ketua Program Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
4. Drs. H. Agus Margono, M.Kes. sebagai Pembimbing I atas segala perhatian dan bimbingannya.
5. Drs. H. Sunardi, M.Kes. sebagai Pembimbing II atas segala kesabaran dan bimbingannya.
6. Rekan JPOK "08" Penjaskesrek yang telah membantu pelaksanaan penelitian.
7. Kepala Sekolah SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Sukoharjo sebagai tempat penelitian.
8. Siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Sukoharjo sebagai sampel penelitian.
9. Berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga amal kebaikan tersebut mendapat imbalan dari Tuhan YME, harapan penulis, semoga skripsi bermanfaat bagi perkembangan pengetahuan Olahraga sepak bola di Sekolah Dasar khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Surakarta, Januari 2011

*commit to user*



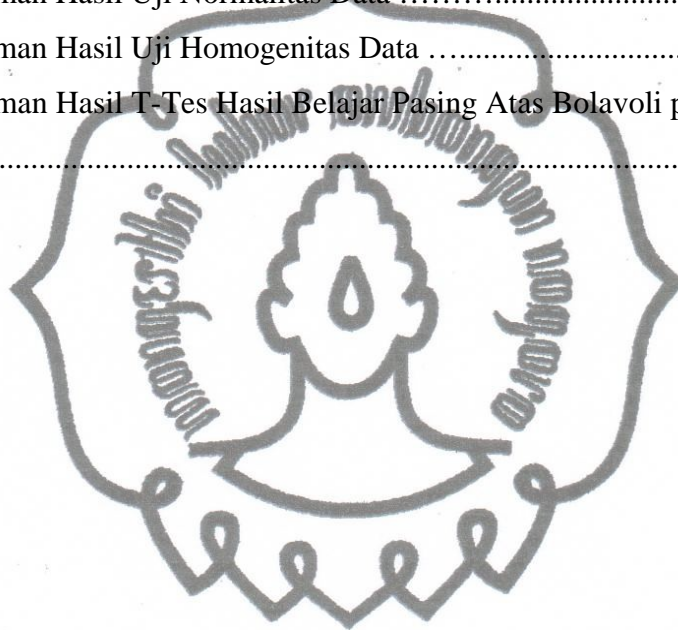
## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	I
PENGAJUAN .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II. LANDASAN TEORI .....	8
A. Tinjauan Pustaka .....	8
1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan Kesehatan.....	8
2. Hakekat Mengajar .....	9
3. Hakekat Metode Pembelajaran.....	13
4. Sepakbola.....	18
5. Menggiring bola (Dribbling).....	19
6. Pembelajaran Sepakbola dengan Pembelajaran Inovatif.....	20
7. Pembelajaran Sepakbola dengan Pembelajaran Konvensional.....	23

B.	Kerangka Pemikiran .....	25
C.	Perumusan Hipotesis .....	27
BAB III.	METODE PENELITIAN .....	28
A.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	28
B.	Rancangan Penelitian .....	28
C.	Definisi Operasional Variabel.....	29
D.	Populasi dan Sampel .....	30
E.	Teknik Pengumpulan data .....	30
F.	Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV.	HASIL PENELITIAN .....	34
A.	Deskripsi Data .....	34
B.	Uji Reliabilitas.....	35
C.	Pengujian Prasyarat Analisis.....	36
D.	Uji Perbedaan.....	37
E.	Pengujian Hipotesis dan Pembahasan.....	41
BAB V.	SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN .....	43
A.	Simpulan .....	43
B.	Implikasi .....	43
C.	Saran .....	44
DAFTAR PUSTAKA	.....	45
LAMPIRAN-LAMPIRAN	.....	46

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Deskripsi Data Hasil Belajar Pasing Atas Bolavoli.....	36
Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Data .....	37
Tabel 3. Range Kategori Reliabilitas .....	37
Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data .....	38
Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Data .....	38
Tabel 6. Rangkuman Hasil T-Tes Hasil Belajar Pasing Atas Bolavoli pada Signifikansi 5 % .....	39



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Pengambilan Sampel .....	46
Lampiran 2. Tes Awal pasing atas bolavoli siswa kelas X SMA Negeri Surakarta tahun 2009/2010.....	47
Lampiran 3. Tes Awal pasing atas bolavoli siswa kelas X SMA Negeri Surakarta tahun 2009/2010.....	48
Lampiran 4. Tes Akhir pasing atas bolavoli siswa kelas X SMA Negeri Surakarta tahun 2009/2010.....	49
Lampiran 5. Uji Normalitas .....	50
Lampiran 6. Uji Homogenitas .....	52
Lampiran 7. Uji Perbedaan Tes Awal Antar Kelompok.....	54
Lampiran 8. Uji Perbedaan Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok 1.....	56
Lampiran 9. Uji Perbedaan Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok 2.....	58
Lampiran 10. Uji Perbedaan Tes Awal dan Tes Akhir Antar Kelompok.....	60
Lampiran 11. Persentase Peningkatan Antar Kelompok .....	64
Lampiran 12. Program Pembelajaran .....	65
Lampiran 13. Dokumentasi .....	67
Lampiran 14. Perijinan Penelitian .....	70

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tahap-tahap dalam melakukan pasing atas .....	25
Gambar 2. Rangkaian Gerakan pasing atas .....	25



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran adalah bagian dari proses pendidikan di sekolah. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran pada hakekatnya baru merupakan bagian dari keberhasilan tujuan pendidikan secara umum. Untuk mencapai tujuan pembelajaran guru dituntut mampu mengembangkan metode pembelajaran agar tujuan dapat tercapai.

Pembelajaran di sekolah sangat mungkin mengikutsertakan siswa untuk kerjasama dan aktif dalam proses pembelajaran. Maka penting sekali pemilihan metode pembelajaran yang tepat agar semaksimal mungkin melibatkan peran aktif siswa. Tapi tetap saja ada permasalahan bagi guru adalah bahwa meskipun sebagian besar siswa menyukai suatu proses pembelajaran tertentu, tentu ada sebagian siswa yang kurang menyukai, atau bahkan tidak suka pada pelajaran tertentu. Metode pembelajaran “klasik” yang masih sering diterapkan oleh guru adalah memberikan atau menyampaikan pelajaran tak ada bedanya dengan memberikan materi sesuai dengan buku panduan yang ada untuk menjadikan siswa lebih berprestasi. Padahal pada pembelajaran tertentu guru diharapkan mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang sepenuhnya melibatkan siswa dalam mengambil keputusan-keputusan yang dibutuhkan. Cara yang dapat dilakukan guru dalam mengoptimalkan pembelajaran adalah dengan menumbuhkan semangat kemandirian belajar siswa. Dengan dasar kemandirian belajar, diharapkan siswa akan termotivasi untuk mempelajari materi pelajaran.

Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan, karena pembelajaran pendidikan jasmani bersifat mendidik. Dalam pelaksanaannya pendidikan jasmani dipakai sebagai wahana atau pengalaman belajar. Pendidikan jasmani memberikan dampak positif bagi siswa, yaitu dalam pembentukan psikomotor, perkembangan afektif dan kognitif. Menurut Sugiyanto (1994:233), bahwa ”belajar adalah suatu perubahan pembawaan atau kemampuan yang



bertahan dalam jangka waktu tertentu dan tidak semata-mata disebabkan oleh proses pertumbuhan”. Berdasarkan alasan tersebut, maka pendidikan jasmani dimasukkan dalam kurikulum pendidikan nasional. Ditinjau dari pendidikan jasmani dan kesehatan, aktifitas gerak siswa merupakan sarana pendidikan, sehingga pendidikan jasmani dan kesehatan diharapkan dapat merangsang perkembangan dan pertumbuhan jasmani siswa. Salah satu masalah menonjol yang mengakibatkan lambatnya prestasi olahraga adalah masalah kurangnya pemanfaatan ilmu dan teknologi dalam praktek olahraga. Diantaranya aspek ilmu yang masih minim yaitu pemanfaatan dan pengembangan sarana dan prasarana, sedangkan teori belajar motorik sebatas teori saja, itupun dalam taraf yang belum memuaskan. Selain itu juga karena efektif dan efisiennya pembinaan dan metode pendidikan. Kondisi tersebut perlu di antisipasi dengan adanya penelitian keolahragaan yang mengarah pada peningkatan ilmu dan sumber daya manusia.

Salah satu kemampuan fisik yang harus diperhatikan dalam perkembangan anak didik menuju pembentukan manusia berkualitas adalah kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani sehari-hari gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga sangat berpengaruh terhadap kemampuan dan kesiapan siswa dalam melaksanakan tugas dalam pembelajaran dengan baik, sebagai anak didik kemampuan gerak dan keterampilan sangat berperan dalam meningkatkan pengetahuan dan prestasi belajar pendidikan jasmani siswa. Mengingat pentingnya peranan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga, maka kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga siswa perlu ditingkatkan. Belajar gerak menurut Sugiyanto (1997: 8) adalah “Perubahan dari individu yang didasarkan dari perkembangan permanen dari individu yang dicapai oleh individu sebagai hasil praktek”. Cara yang paling efektif untuk meningkatkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga siswa adalah dengan melakukan olahraga yang teratur, dengan waktu yang meningkat, beban yang meningkat serta program yang meningkat dan memberikan variasi atau inovasi dalam proses pembelajaran.



Bentuk-bentuk kegiatan olahraga yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga pada siswa di sekolah melalui : pelajaran pendidikan jasmani, kegiatan ekstrakurikuler olahraga, senam pagi.

Kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga merupakan salah satu jenis olahraga yang sangat digemari oleh anak-anak. Kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga memberikan kesenangan bagi siswa. Dalam prakteknya guru pendidikan jasmani jarang sekali memperbaharui, memanfaatkan lingkungan dan mengembangkan jenis-jenis kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga sehingga hal ini mendorong peneliti untuk mencoba jenis-jenis kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga anak-anak.

Jenis kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga yang akan diteliti adalah metode pembelajaran konvensional dan inovatif dalam pembelajaran kemampuan gerak dan keterampilan menggiring bola dua metode pembelajaran ini lebih mudah diterapkan dan tidak membutuhkan biaya yang terlalu banyak. Dari kedua metode pembelajaran tersebut keduanya mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dan keterampilan dalam menggiring bola yang berhubungan dengan keterampilan bagi siswa disamping itu juga kedua metode pembelajaran tersebut lebih mudah di gunakan dan di terapkan pada siswa namun dari kedua metode pembelajaran tersebut belum diketahui tingkat efektivitasnya terhadap peningkatan kemampuan gerak dan keterampilan dalam menggiring bola bagi siswa.

Pendidikan jasmani yang diajarkan selama ini terkesan seadanya dikarenakan kondisi kurangnya prasarana sarana olahraga dan minimnya variasi dalam memberikan materi pelajaran sehingga kemampuan gerak dan keterampilan dalam menggiring bola anak kurang terpenuhi. Sedangkan kurikulum yang

digunakan sekarang adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, dimana siswa dituntut untuk lebih aktif dalam beraktivitas dan mendapatkan pembelajaran kemampuan gerak dan keterampilan menggiring bola dalam porsi yang lebih banyak disesuaikan dengan prasarana dan sarana yang dimiliki serta pengembangan dari kreatifitas guru untuk melakukan pemberian materi pembelajaran.

Tingkat kemampuan gerak dan keterampilan dalam menggiring bola anak yang rendah akan berdampak terhadap pencapaian kemampuan gerak dan keterampilan lainnya, tidak jarang anak cepat bosan pada saat mengikuti pelajaran teori maupun praktek. Sering dijumpai pada pelaksanaan pembelajaran gerak dan keterampilan sepakbola siswa mengalami kebosanan dan mengalihkan perhatian kepada hal lain seperti yang diinginkannya. Hal ini dapat disebabkan karena kemampuan gerak dan keterampilan dasar siswa kurang baik menyebabkan siswa bosan dan kurang termotivasi untuk mencoba atau berlatih, kurangnya pengetahuan tentang berbagai variasi metode pembelajaran yang dapat diberikan guru kepada siswa dan seringnya guru menuruti kemauan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Jika hal ini tidak segera diatasi akan mempengaruhi pencapaian tujuan belajar mengajar secara menyeluruh.

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang diajarkan di segala tingkatan pendidikan. Dalam pelaksanaan pembelajaran sepakbola selama ini masih di jumpai penerapan model pembelajaran yang konvensional, guru selalu bertindak sebagai sentral atau pusat perhatian siswa sehingga metode pembelajarannya terkesan monoton. Selama ini belum pernah diterapkan berbagai pembaharuan atau inovasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru penjasorkes, sebagian besar guru penjasorkes masih sering menggunakan model atau pola lama dalam memberikan materi pelajaran khususnya sepakbola. Sebagai obyek untuk mengetahui perbedaan hasil pembelajaran konvensional dan inovatif adalah siswa SD Negeri Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010, hal ini dikarenakan disekolah tersebut kemampuan menggiring dalam permainan sepak bola siswa belum menonjol.

Berdasarkan permasalahan di atas sebagai upaya untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa maka peneliti perlu menerapkan metode mengajar melalui pembelajaran inovatif dan konvensional. Untuk mengetahui secara pasti apakah penerapan metode belajar inovatif dan konvensional sesuai dan efektif guna meningkatkan hasil pembelajaran menggiring bola pada siswa putra kelas IV dan V SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Sukoharjo, perlu dikaji lebih mendalam dengan cara membandingkan antara kedua metode pembelajaran tersebut. Maka diadakan penelitian dengan judul “ Perbedaan Pengaruh Pembelajaran Inovatif dan Konvensional Terhadap Kemampuan Menggiring bola pada siswa putra kelas IV dan V SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kemampuan menggiring dalam permainan sepak bola pada siswa SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010 masih rendah.
2. Belum pernah diterapkan metode pembelajaran inovatif dan konvensional untuk meningkatkan kemampuan menggiring dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas IV dan V di SD Negeri Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010.
3. Belum diketahui metode pembelajaran yang lebih baik dan efektif antara pembelajaran inovatif dan pembelajaran konvensional untuk meningkatkan kemampuan menggiring dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas IV dan V di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010.

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari penyimpangan permasalahan, masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran menggiring bola dengan metode pembelajaran inovatif
2. Pembelajaran menggiring bola dengan metode pembelajaran konvensional
3. Hasil belajar menggiring dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas IV dan V di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010.

### **D. Perumusan Masalah**

Bertolak dari identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Adakah perbedaan pengaruh antara metode pembelajaran inovatif dan konvensional terhadap hasil belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas IV dan V di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010?
2. Manakah yang lebih baik pengaruhnya antara metode pembelajaran inovatif dan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas IV dan V di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui :

1. Perbedaan pengaruh antara metode pembelajaran inovatif dan konvensional terhadap hasil belajar menggiring dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas IV dan V di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010.
2. Metode pembelajaran yang lebih baik pengaruhnya antara metode pembelajaran inovatif dan konvensional terhadap hasil belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas IV dan V di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010.

## **F. Manfaat Penelitian**

Masalah dalam penelitian ini diteliti dengan harapan bermanfaat :

1. Sebagai masukan untuk menambah wawasan bagi guru Penjasorkes di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010 bahwa pentingnya metode pembelajaran, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.
2. Dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan untuk menentukan penerapan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar menggiring dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas IV dan V di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010.
3. Bagi siswa dapat menambah pengetahuan dan motivasi belajar teknik dasar permainan sepak bola khususnya menggiring bola.
4. Bagi Lembaga sebagai alternatif dalam memilih serta menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dalam membina siswa guna meningkatkan teknik dasar permainan sepak bola khususnya menggiring bola.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Tinjauan Pustaka

##### 1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani adalah terjemahan dari *Physical education* yang digunakan di Amerika. Makna dari pendidikan jasmani adalah pendidikan mengenai fisik dan mental seseorang. Jadi pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha untuk mendewasakan anak melalui pengajaran dan pelatihan. Dengan demikian pendidikan jasmani adalah suatu proses aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Menurut (Syarifuddin & Muhadi, 1992: 04). Bahwa :

Tujuan umum pendidikan jasmani di sekolah adalah memacu kepada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap dan membiasakan hidup sehat, memacu perkembangan dan aktivitas system peredaran darah, pencernaan, pernapasan, dan persyarafan. Pendidikan jasmani dapat pula menanamkan nilai-nilai disiplin, kerjasama, sportivitas, tenggang rasa, dapat meningkatkan keterampilan, meningkatkan kesegaran jasmani, meningkatkan pengetahuan pendidikan jasmani, menanamkan kegemaran untuk melakukan aktivitas jasmani.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pengajar (guru) dan pelajar (siswa). Dalam hal ini guru sebagai pengajar yang bertugas memberikan materi pelajaran, sedangkan siswa sebagai obyek yang menerima pelajaran. Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, dibutuhkan metode pembelajaran yang efektif. Dalam hal ini seorang guru harus mampu menerapkan cara belajar yang efektif. Menurut Rusli Lutan (1988: 26) mengemukakan : “tujuan pendidikan jasmani di sekolah, di samping ia mungkin kurang mencintai tugas itu dengan sepenuh hati. Jadi, pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan

melalui aktivitas jasmani atau olahraga”. Inti pengertiannya adalah mendidik anak. Yang membedakannya dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan adalah gerak insani, manusia yang bergerak secara sadar. Gerak itu dirancang secara sadar oleh gurunya dan diberikan dalam situasi yang tepat, agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Tujuan pendidikan jasmani sudah tercakup dalam pemaparan di atas yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional dan moral. Singkatnya, pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap anak setinggi-tingginya.

Tujuan di atas merupakan pedoman bagi guru penjas dalam melaksanakan tugasnya. Tujuan tersebut harus bisa dicapai melalui kegiatan pembelajaran yang direncanakan secara matang, dengan berpedoman pada ilmu mendidik. Dengan demikian, hal terpenting untuk disadari oleh guru penjas adalah bahwa ia harus menganggap dirinya sendiri sebagai pendidik, bukan hanya sebagai pelatih atau pengatur kegiatan. Misi pendidikan jasmani tercakup dalam tujuan pembelajaran yang meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotor. Perkembangan pengetahuan atau sifat-sifat sosial bukan sekedar dampak pengiring yang menyertai keterampilan gerak. Tujuan itu harus masuk dalam perencanaan dan skenario pembelajaran. Dalam hal ini, untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu membiasakan diri untuk mengajar anak tentang apa yang akan dipelajari berlandaskan pemahaman tentang prinsip-prinsip yang mendasarinya. Dengan demikian anak akan berkembang secara menyeluruh, yang akan mendukung tercapainya aneka kemampuan.

## **2. Hakekat Mengajar**

### **a. Definisi Mengajar**

Mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang yang memiliki pengetahuan atau keterampilan yang lebih daripada yang diajar, untuk memberikan suatu pengertian, kecakapan atau ketangkasan. Kegiatan mengajar



meliputi penyampaian pengetahuan, menularkan sikap, kecapan atau keterampilan yang diatur sesuai dengan lingkungan dan menghubungkannya dengan subyek yang sedang belajar. Definisi mengajar yang dikemukakan oleh beberapa ahli :

- 1). Menurut Rusli Lutan (1988 : 376) pengajaran merupakan seperangkat kegiatan sengaja dan berencana dari seseorang atau person (P) yang memiliki kelebihan pengetahuan atau keterampilan untuk disampaikan kepada orang lain sebagai sasaran atau obyek (O), yang belum berkembang pengetahuan, keterampilan atau bahkan sifat-sifat biologis tertentu, dan informasi atau keterampilan itu disampaikan melalui saluran atau metode tertentu, yang kemudian mendapat respon dari obyek sekaligus berperan sebagai subyek.
- 2). Menurut Soenaryo Basuki (1994 : 73) mengajar berarti memberikan pelajaran, usaha agar siswa memperoleh pengertian, kecakapan atau ketangkasan tentang sesuatu yang diajarkan yang mencakup semua factor yang merangkum seluruh situasi pengajaran yang meliputi siswa, kegiatannya, guru, azas-azas mengajar, lingkungan mengajar, tujuan yang ingin dicapai dan evaluasi.

Berdasarkan batasan-batasan mengajar di atas dapat disimpulkan bahwa, mengajar merupakan suatu kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat beberapa komponen yang saling berkaitan yang bertujuan untuk mempengaruhi atau meningkatkan pengetahuan atau keterampilan siswa menjadi lebih baik.

Pendidikan jasmani adalah disiplin akademik yang bersifat *interdisipliner* pengembangannya sangat bergantung dari ilmu yang menyangga (psikologi, kesehatan, filsafat, pendidikan, pengajaran dan sebagainya. Untuk dapat mengembangkan pendidikan jasmani sebagai disiplin, prasyarat mutlak yang harus dilaksanakan adalah insan akademik pendidikan jasmani untuk mengeksplorasi ilmu-ilmu penyangganya, tanpa menguasai ilmu penyangga pendidikan jasmani akan semakin jauh tertinggal, karena pengembangan konsep dan teori ilmu penyangganya maju dengan pesat. Ilmu pengajaran merupakan salah satu penyangga pendidikan jasmani, baik teoritis maupun praktis. Pengajaran pendidikan jasmani tidak akan berkembang tanpa mengikuti perkembangan ilmu pengajaran. Demikian pula ilmu pengajaran itu tidak akan berkembang tanpa mengikuti perkembangan teori belajar.

### **b. Mengajar yang Efektif**

Mengajar adalah membimbing siswa agar mengalami proses belajar. Dalam belajar siswa menghendaki hasil belajar yang efektif bagi dirinya. Untuk itu guru dituntut dapat membantu siswanya, sehingga pada waktu mengajar dapat dilakukan dengan efektif. Menurut Rusli Lutan (1988 : 381) “efektivitas pengajaran meliputi beberapa unsur yaitu (1) pemanfaatan waktu aktif berlatih, (2) lingkungan yang efektif, (3) karakteristik guru dan siswa, (4) pengelolaan umpan balik”.

Diantara empat elemen tersebut elemen yang dominan pengaruhnya pada efektifitas pengajaran adalah pemanfaatan waktu aktif berlatih. Lebih lanjut Rusli Lutan (1988 : 381) mengemukakan “jumlah waktu yang dihabiskan siswa untuk aktif belajar, merupakan indikator utama dan efektivitas pengajaran”. Konsep jumlah waktu aktif berlatih erat dengan kemampuan manajemen guru dalam mengelola proses belajar dan kesediaan serta ketekunan siswa untuk melaksanakan tugas-tugas gerak yang diajarkan.

Seorang guru bertugas mengelola proses pengajaran berupa aktifitas merencanakan dan mengorganisasikan semua aspek kegiatan, tidak saja susunan pengalaman atau tugas-tugas ajar, tetapi juga penciptaan kondisi lingkungan belajar yang efektif. Mengajar yang efektif merupakan tuntutan yang harus dipenuhi oleh setiap guru. Syarat-syarat seperti di atas harus dipahami dan dilakukan oleh seorang guru, agar proses mengajar belajar dapat berjalan dengan baik dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

### **c. Peranan Guru**

Untuk keberhasilan dalam menjalankan tugasnya, seorang guru harus memiliki beberapa kemampuan. Proses mengajar belajar akan dapat berjalan dengan lancar, jika guru memiliki kemampuan-kemampuan seperti di atas, sehingga tujuan pengajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai dengan baik. Hal-hal seperti di atas dapat dijelaskan secara singkat sebagai berikut :

#### **1). Kecakapan dan keterampilan teknis**

Seorang guru harus menguasai materi yang diajarkan. Guru harus memiliki kecakapan dan keterampilan teknis dari materi pelajaran yang

diajarkan baik secara teori maupun praktek. Agar memperoleh hasil yang optimal, guru harus mampu berkomunikasi dan dapat menggunakan bahasa yang tepat dan efektif. Guru harus mampu menerangkan sesuatu sedemikian rupa sehingga siswa dapat menangkap apa yang dimaksud oleh guru.

Kemampuan seorang guru menyampaikan materi pelajaran adalah sangat penting agar tercipta kondisi belajar yang kondusif. Suatu sifat yang mudah diterima anak didik adalah semangat dan kegairahan guru membawakan pembicaraan, dalam sikap dan mampu menumbuhkan suasana belajar yang gembira dan menarik. Dalam suasana yang demikian pengajaran akan mencapai hasil yang sebaik-baiknya.

2). Kasih sayang kepada anak-anak

Kasih sayang guru kepada siswanya akan nampak pada perhatiannya, perlakuan dan tegur sapaanya, semuanya dapat dirasakan oleh siswanya. Kasih sayang guru juga akan nampak pada sikap yang dapat menahan diri dan penyabar. Perasaan mendapat perhatian dan mendapat kasih sayang guru tersebut menimbulkan kepercayaan diri kepada siswa. Dari kepercayaan itu akan timbul minat, perhatian dan kemauan yang kuat serta akan timbul kesanggupan menerima dan mengasimilasikan bahan yang disajikan oleh guru, sehingga materi pelajaran dapat masuk pada diri siswanya.

3). Memahami perkembangan karakteristik anak

Guru akan berhasil dalam tugasnya, jika dapat memahami sifat-sifat dan karakteristik perkembangan siswa, baik karakteristik fisik, mental serta emosional dan sosial. Dengan pemahan terhadap sifat-sifat dan karakteristik siswa pada kelompok-kelompok usia tertentu, maka penenangan guru terhadap proses belajar dapat disesuaikan dengan kelompok usia siswa, sehingga hasil optimal yang diharapkan dapat tercapai.

Sifat-sifat dan karakteristik siswa usia Sekolah Dasar (SD) tentu saja berbeda dengan siswa usia SLTP. Pada usia Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) atau tiap kelompok usia memiliki sifat dan karakteristik yang berbeda-beda. Dalam hal ini seorang guru harus mampu menangani atau

membelajarkan siswa sesuai dengan sifat dan karakteristik anak agar tujuan pembelajaran dapat berhasil dengan baik.

4). Memilih metode mengajar yang tepat

Memilih metode mengajar yang baik dan tepat merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru. Metode mengajar merupakan cara yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran, agar materi pelajaran dapat diterima siswanya secara efektif. Menurut Sugiyanto & Sudjarwo (1991 : 368) metode mengajar keterampilan gerak yang sering digunakan antara lain “(1) metode praktek keseluruhan, (2) metode praktek bagian, (3) metode drill, (4) metode pemecahan masalah”.

Berdasarkan metode-metode di atas, maka seorang guru harus mengerti dan memahami dari masing-masing metode tersebut. Seorang guru harus mampu menerapkan metode mengajar yang tepat sesuai dengan kondisi siswa dan tujuan yang hendak dicapai.

5). Bijaksana

Guru dalam mengajar atau mendidik akan menghadapi siswa, situasi dan lingkungan sekolah yang berbeda-beda serta peralatan yang terbatas. Karena itu harus dapat mempertimbangkan keadaan yang serba terbatas, keadaan yang berlainan dan selalu berubah dengan tindakan yang tepat. Di samping itu guru harus memupuk kerjasama antara sesama guru, guru dengan orang tua murid, antara guru dengan petugas-petugas di lingkungan sekolah, dan antara guru dengan masyarakat sekitarnya.

### **3. Hakekat Metode Pembelajaran**

Dalam kegiatan proses belajar mengajar perlu adanya suatu metode untuk membantu kelancaran selama kegiatan belajar berlangsung. Metode merupakan cara yang sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan dalam pengajaran.

Pengertian belajar merupakan sesuatu yang kompleks, karena itu pengertiannya bisa bermacam-macam. Belajar bisa dipandang sebagai suatu hasil apabila yang dilihat adalah bentuk terakhir dari berbagai pengalaman interaksi edukatif, bisa dipandang sebagai suatu proses apabila yang dilihat adalah kejadian

selama siswa menjalani proses belajar untuk mencapai suatu tujuan, dan bisa juga dipandang sebagai suatu fungsi apabila yang dilihat adalah aspek-aspek yang menentukan terjadinya perubahan tingkah laku siswa.

Program pembelajaran yang diberikan kepada siswa harus disusun secara sistematis, berurutan, berulang-ulang dan kian hari bertambah bebannya dan yang mudah sampai dengan yang sulit sehingga dalam menyampaikan pesan dapat ditangkap oleh siswa dan memperoleh hasil belajar secara optimal yang berupa perubahan-perubahan kemampuan permainan ke arah peningkatan kualitas gerak, karena setiap individu memiliki kemampuan gerak dasar yang berbeda.

Menurut Gagne dalam Sugiyanto (1994:233), bahwa "belajar adalah suatu perubahan pembawaan atau kemampuan yang bertahan dalam jangka waktu tertentu dan tidak semata-mata disebabkan oleh proses pertumbuhan". Oleh karena kompleksitas pengembangan teori yang saling kait-mengkait, maka dalam strategi pengembangan ilmu pendidikan jasmani akan semakin berkembang apabila insan akademiknya mampu mempelajari dan mengembangkan ilmu penyangganya.

Belajar mempunyai makna sebagai proses perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Belajar gerak menurut Sugiyanto (1997: 8) adalah "Perubahan dari individu yang didasarkan dari perkembangan permanen dari individu yang dicapai oleh individu sebagai hasil praktek". Di dalam belajar gerak, materi yang dipelajari adalah pola-pola gerak keterampilan tubuh, misalnya gerakan-gerakan olahraga. Proses belajarnya meliputi pengamatan gerakan untuk bisa mengerti prinsip bentuk gerakannya, kemudian menirukan dan mencoba melakukannya berulang kali. Dalam menerapkan pola-pola gerak yang dikuasai di dalam kondisi tertentu yang dihadapi dan pada akhirnya diharapkan siswa mampu menyelesaikan tugas-tugas gerak tertentu.

#### **a. Proses Pembelajaran Gerak**

Pada awal tahap pembelajaran siswa yang baru mengenal substansi yang dipelajari baik yang menyangkut pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotor,



bagi siswa materi pembelajaran itu menjadi asing pada awalnya, namun setelah guru berusaha untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa pada materi pembelajaran, maka diharapkan sesuatu yang asing bagi siswa tersebut berangsur-angsur hilang dengan sendirinya.

Dalam tahap ini seorang guru harus mengupayakan pembelajaran dengan menata lingkungan belajar dan perencanaan materi yang akan dipelajari atau akan dibahas. Guru harus berperan sebagai fasilitator dan motivator sehingga siswa berminat untuk mengikuti pembelajaran. Klasifikasi tingkah laku domain kognitif, afektif dan psikomotor seperti telah dikemukakan sebelumnya. Domain kognitif Magill dalam Sugiyanto (1997:2), menamakan "*intellectual activities*" yaitu "kemampuan individu dalam hubungannya dengan pengenalan informasi, dan ingatan yang berkenaan dengan aktivitas berpikir". Kemudian domain afektif adalah penalaran yang mempunyai peran penting sebagai motivasi dalam belajar keterampilan gerak dan yang terakhir adalah domain psikomotor sangat penting dalam belajar keterampilan gerak, karena berhasil tidaknya seseorang memahami keterampilan gerak dari gerakan yang sederhana ke dalam gerakan yang lebih kompleks. Belajar gerak terjadi dalam bentuk atau melalui respon-respon muskular yang diekspresikan dalam gerakan-gerakan bagian tubuh.

#### **b. Periode Belajar Gerak**

Perkembangan gerak dapat dibagi dalam dua periode utama : tahap pra-keterampilan dan tahap perbaikan keterampilan. Dalam masing-masing tahap terdapat tingkatan yang berurutan yang digunakan untuk membantu dalam menggambarkan pengamatan tingkah laku. Ciri khas tingkah laku untuk mendapatkan keterampilan yang lebih tinggi secara berkelanjutan, sesuai dengan tahap tingkatan perkembangan keterampilan gerak. Pada tahap pra-keterampilan tingkah laku gerak awal dimulai kira-kira pada periode 6 bulan dalam kandungan dan terus berlangsung sepanjang kehidupan seseorang. Perbaikan kemampuan gerakan selama periode bayi dan masa anak-anak awal terpusat pada perolehan kemampuan yang memberikan dasar pada semua perkembangan keterampilan lebih lanjut. Pada tahap ini pengembangan pra-keterampilan gerak, gerakan bayi

diperbaiki dari gerak reflek awal menjadi pola dasar yang sangat terkoordinasikan atau bisa dikatakan bahwa tahap ini adalah merupakan “periode kritis” dalam pencapaian ketrampilan gerak. Tiga tingkatan dalam tahap ini adalah tingkat refleksi, integrasi sensorik (penggabungan sensor) dan pola gerakan dasar. Tingkatan refleksi adalah unit yang paling sederhana dan otot (neoromuskular).

Tingkatan integrasi sensoris adalah gerakan dini terkendali yang cenderung kasar dan tidak teratur. Bayi memperoleh pengaturan terkendali yang makin bertambah atas otot-otot rangka yang lebih besar dan kemudian memperoleh kekuatan untuk membuat penyesuaian sikap tubuhnya dalam belajar bergerak. Selama penampilan gerakan sederhana yang terpisah, anak mulai mengintegrasikan masukan dari berbagai penerima sensoris dengan penampilan gerakan motorik. Proses Perseptual ini penting untuk perolehan tingkah laku gerak yang efisien. Anak-anak segera belajar melalui pengamatan untuk menggunakan masukan sensoris guna membuat keputusan yang sesuai untuk menghasilkan respon gerak. Perkembangan pola gerakan dasar dimulai pada awal masa anak-anak usia 2-8 tahun ditunjukkan oleh pencapaian dan perkembangan yang cepat dari kemampuan gerak yang semakin kompleks. Pengembangan gerak selama dua tingkatan pertama sangat tergantung pada proses kematangan sebagai akibat dari bertambahnya usia dan tidak terlalu tergantung pada pengalaman anak-anak, tetapi tingkatan pola gerak dasar menandai peralihan yaitu cepat dari perkembangan yang berdasar pada kematangan menuju suatu proses yang sangat tergantung dari pemikiran dan proses pembelajaran keterampilan gerak.

Keterampilan olahraga adalah gerakan-gerakan tersebut yang dikaitkan dengan kegiatan olahraga. Selama masa awal pra-remaja anak-anak mulai sangat mementingkan keikutsertaan yang berhasil dalam olahraga. Ketika remaja telah membatasi pilihannya dan berkonsentrasi pada keterampilan gerak, tekanan harus diarahkan pada perbaikan keterampilan tersebut. Keterampilan olahraga dapat menjadi lebih baik ketika kesempatan untuk turut serta dalam kegiatan yang cocok bertambah. Tahap-tahap dalam perolehan keterampilan olahraga mencakup periode perkembangan perbaikan, penampilan, dan kemunduran. Satu hal yang sangat penting adalah bahwa *commit to user* cara seseorang suatu dalam tahap-tahap



perkembangan tergantung dan kecenderungannya untuk ikut serta kegiatan yang berorientasi pada kegiatan olahraga.

Tingkat perbaikan keterampilan remaja mulai secara terus menerus mengatur pola gerak dasar sudah secara penuh terpadu. Gerakan dasar sudah secara penuh dikuasai. Latihan diperlukan untuk perbaikan keterampilan dan pengendalian gerakan. Program gerak ini didefinisikan sebagai suatu perangkat perintah gerak yang membantu dalam menampilkan pola keterampilan gerak yang sulit dengan campur tangan susunan syaraf sadar yang terbatas. Latihan yang terus-menerus selama tingkat perkembangan ini penting untuk mengembangkan mekanisme kontrol gerakan. Kemampuan dalam mengontrol gerakan akan memberikan kemungkinan bagi seseorang untuk berbuat sesuai dengan yang seharusnya dilakukan akan lebih mudah untuk mengikuti aturan-aturan, termasuk mengikuti aturan agar dirinya dapat menjadi terampil. Belajar gerak adalah mempelajari pola-pola gerak keterampilan tubuh, proses belajarnya melalui pengamatan dan mempraktekkan pola-pola yang dipelajari.

Guru yang berpengalaman dapat dengan mudah mengamati siswa yang banyak dengan siapa belajar melewati tahap-tahap perbaikan keterampilan. Dampak pengajaran ini sangat jelas. Pengalaman belajar awal harus memungkinkan terjadinya waktu untuk pemrosesan kognitif dalam lingkungan yang terkendali. Jika keterampilan membaik, waktu latihan harus dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan seorang siswa menampilkan kegiatan itu dalam berbagai situasi lingkungan. Sebagai contoh, tingkatan awal, dalam mengajar teknik dasar bermain sepakbola harus dipusatkan pada dasar-dasar menendang bola pada saat siswa memusatkan perhatian secara kognitif pada tugas tersebut. Jika pola-pola itu telah baik dan terpadu murid maju dari mengendalikan jarak tendangan bola sampai pada mengendalikan bola yang datang ke arahnya. Seolah-olah seperti permainan yang sesungguhnya. Tujuan guru memberikan materi latihan dasar ini adalah tercapainya kemampuan untuk menampilkan segala macam keterampilan yang mungkin dibutuhkan dalam pertandingan yang sebenarnya. Untuk itu siswa harus memperhatikan contoh gerakan dan merespon gerakan tersebut. Dalam tahap otonom ini keterampilan gerak yang dikuasai oleh

siswa akan berlanjut sejalan dengan bertambahnya latihan dan berlanjut ke tahap yang lebih kompleks. Tingkatan penampilan keterampilan bertambah pada saat remaja memasuki tahap perbaikan keterampilan otonom. Minat remaja sudah pada aktifitas kompetitif. Lingkungan remaja memandang penguasaan keterampilan sebagai suatu prestasi yang perlu ditampilkan. Prestasi puncak sebagian besar nomor-nomor olahraga dicapai pada tahap ini.

Tahap kemunduran keterampilan merupakan konsekuensi alamiah dari terjadinya proses penuaan. Proses penuaan ditandai dengan merosotnya fungsi fisik dan fisiologis, dan kemunduran keterampilan. Pada tahap ini pemusatan penampilan berubah dari lingkungan yang sangat menantang ke hal-hal yang lebih berkaitan dengan rekreasi. Seseorang yang telah berpartisipasi dalam kegiatan olahraga sejak dini harus mengarahkan tenaga mereka pada aktivitas lain yang sesuai dengan kemampuannya. Namun semua ini tergantung pada keinginan olahragawan tersebut untuk tetap aktif dalam kegiatan olahraga yang mereka ikuti sebelumnya. Seseorang yang sebelumnya ikut serta dengan aktif dalam suatu olahraga yang terorganisasi dengan baik mungkin akan merasa kehilangan akan keterampilan yang dimiliki sebelumnya kesimpulannya adalah bahwa setelah usia 25 tahun ada kemunduran yang bertahap pada semua segi penampilan gerakan cabang olahraga. Faktor lain yang ikut mempengaruhi kemunduran keterampilan gerak.

#### **4. Sepak Bola**

Sepakbola adalah salah satu olahraga yang banyak digemari oleh masyarakat dan banyak dimainkan oleh seluruh masyarakat Indonesia dan banyak dimainkan oleh seluruh lapisan masyarakat, baik anak-anak, remaja atau orang dewasa bahkan oleh wanita. Sehingga tidak salah apabila di Indonesia sepakbola disebut olahraga rakyat. Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang tercantum dalam kurikulum pada jenjang pendidikan SD, SMP, SMA, dan sampai perguruan tinggi.

Melalui kegiatan sepakbola siswa memperoleh banyak manfaat khususnya dalam pertumbuhan fisik, mental dan sosial yang baik. Dalam bermain sepakbola siswa dilatih beberapa ketrampilan fisik yang berkaitan dengan

pertumbuhan tubuh secara normal. Sepakbola sudah menjadi perpaduan antara kebutuhan rohani dan jasmani, hingga menjadi kebutuhan sosial yang sangat penting. Sepakbola bisa berperan ikut meningkatkan kualitas hidup pemain, pelatih, dan *ofisial*, wasit, penonton serta yang terkait didalamnya. Namun tanpa fair play, semua kebanggan diatas akan sia sia. Prinsip fair play disepakbola adalah semua pelaku sepakbola diwajibkan menjunjung tinggi nilai-nilai sportifitas, didalam maupun diluar lapangan. Sepakbola menjadi besar seperti sekarang karena ada nilai-nilai kehangatan dan persahabatan didalamnya. Pertandingan bisa menjadi menyenangkan bagi kedua tim, terutama bagi para penonton, jika ada semangat yang tulus untuk bermain dengan jujur dan adil.

### **5. Menggiring Bola (*Dribbling*)**

Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang digunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola. Menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan. Menurut Sukatamsi (1984 : 158) ” menggiring bola dapat diartikan dengan gerak lari menggiring menggunakan bagian kaki mendorong bola agar berguling terus menerus diatas tanah”. Menurut Robert Koger (2005 : 51) ” menggiring bola adalah teknik menggerakkan bola dari titik satu ke titik yang lain di lapangan dengan menggunakan kaki”.

Menggiring bola sangat berguna dalam permainan sepak bola, menurut Sukatamsi (1984 : 158) ” kegunaan menggiring bola antara lain : untuk melewati lawan, untuk mencari kesempatan memberikan bola atau umpan kepada teman dengan tepat, untuk menahan bola tetap pada penguasaan, menyelamatkan bola apabila terdapat kemungkinan atau kesempatan untuk dengan segera mengoper kepada teman”. Menurut Timo. S (2005 : 47) ” menggiring bola sangat menguras tenaga dan seringkali memperlambat tempo permainan”.

Menurut Sukatamsi (1984 : 158) ” prinsip – prinsip menggiring bola antara lain : bola di dalam penguasaan pemain, tidak mudah direbut lawan, bola selalu terkontrol, terdapat daerah kosong artinya bebas dari lawan untuk menggiring bola, dapat menggunakan ke dua kaki, bola

didorong bukan ditendang, pandangan tidak selalu ke bola melainkan perlu juga memperhatikan atau mengamati situasi sekitar dan lapangan atau posisi lawan maupun posisi kawan, badan condong kedepan, gerak tangan bebas”.

Menurut Robert Koger (2005 : 51) ” konsep dasar yang harus dikuasai ketika menggiring bola antara lain : usahakan agar bola selalu berada di dekat anda, bola jangan ditendang terlalu keras, menggiring dengan kepala tegak jangan terlalu memusatkan perhatian ke bola, jika anda bergerak ke arah musuh lihat pinggang dan arah kaki mereka karena pinggan dan kaki menunjukkan kemana arah mereka akan bergerak, gunakan beberapa gerak tipu untuk mengecoh lawan, variasikan kecepatan gerak lari anda, giringlah bola menjauhi musuh, carilah teman yang bebas dari kepungan lawan”.

Menurut beberapa pendapat diatas menggiring bola dapat diartikan sebagai menendang terputus-putus atau pelan-pelan gerak dengan berlari menggiring menggunakan bagian kaki mendorong bola agar berguling terus menerus diatas tanah, karena itu bagian kaki yang digunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola.

#### **6. Pembelajaran Sepak bola dengan Pembelajaran Inovatif**

Metode pembelajaran inovatif adalah suatu perencanaan pembaharuan atau suatu pola inovasi yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Kerangka konsep yang melukiskan prosedur atau cara yang sistematis dalam mengorganisasikan proses belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai alternatif pilihan bagi para perancang pembelajaran. Pembelajaran merupakan sarana yang memungkinkan terjadinya proses belajar, dalam arti perubahan perilaku melalui proses yang diciptakan dalam rancangan proses pembelajaran. Model pembelajaran inovatif menurut Suyatno (2009: 6) adalah : ” Kata inovatif diartikan sebagai beberapa gagasan dan teknik yang baru. Pembelajaran terjemahan dari kata *learning*, yang artinya belajar. Jadi pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang dikemas oleh guru untuk melakukan langkah belajar dengan metode baru sehingga memperoleh kemajuan hasil baru”. Model pembelajaran inovatif menurut Trianto (2007: 5) adalah : ” suatu perencanaan pembaharuan atau suatu pola inovasi yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan/pembelajaran dikelas atau pembelajaran

dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, komputer dan kurikulum”. Kata inovatif berasal dari kata sifat bahasa inggris *innovative* berakar dari kata kerja *to innovate* mempunyai arti menemukan sesuatu yang baru, untuk siswa SD guru merancang sesuatu yang baru tidak seperti yang biasanya dilakukan dan bertujuan agar siswa dapat aktif membangun keingin tahuan mereka dalam proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan potensi perkembangan masing-masing siswa.

Model pembelajaran inovatif menurut Suyatno (2009: 6) ditandai dengan beberapa prinsip berikut : ” 1) Pembelajaran bukan pengajaran, 2) guru sebagai fasilitator bukan instruktur, 3) siswa sebagai subjek bukan objek, 4) multimedia bukan monomedia, 5) sentuhan manusiawi bukan hewani, 6) pembelajaran induktif bukan deduktif, 7) materi bermakna bagi siswa bukan sekedar hafalan semata, 8) keterlibatan siswa aktif dan partisipatif bukan pasif”.

Pembelajaran inovatif merupakan salah satu pembelajaran yang dilaksanakan dengan model atau pembaharuan gaya mengajar. Jadi model pembelajaran inovatif merupakan metode pembelajaran yang menawarkan kepada siswa hal-hal baru dalam melakukan proses pembelajarannya. Kegiatan guru dalam proses pembelajaran ini adalah memberikan rangsangan kepada siswa untuk aktif dan kritis dalam melaksanakan tugas dan segala keputusan dalam pelaksanaan tugas ini diserahkan kepada siswa. Adapun peran guru adalah seakan menjadi teman bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Memiliki kemampuan gerak dasar menggiring bola dalam bermain sepak bola adalah hal yang sangat penting dalam bermain sepak bola. Pelaksanaan belajar menggiring bola dengan pembelajaran inovatif adalah sebagai berikut :

#### 1. Persiapan

Siswa berdiri dengan rileks, siswa mendengarkan aba – aba untuk mulai melakukan gerakan menggiring bola.

#### 2. Gerakan

Siswa menggiring bola setelah mendengar aba – aba, dalam menggiring bola menurut Timo. S (2005 : 48) ada beberapa prinsip yang harus diketahui siswa antara lain : *commit to user*



- a. Giring bola dekat dengan kaki
- b. Giring bola dengan sis luar bagian depan kaki dengan pinggul menghadap ke depan
- c. Rubahlah arah menggiring dengan menambah dan mengurangi kecepatan sewaktu-waktu hentikan bolanya

Menggiring bola dengan beberapa macam bentuk pembelajaran dan permainan dapat memotivasi siswa dalam mencoba menggiring bola, menurut John Mckeen ( 2002 : 52, 57, 59) beberapa permainan yang dapat diberikan adalah : bermain bola duduk (Siswa menggiring bola dengan menumpu kedua tangan dalam posisi duduk, yang dapat meningkatkan koordinasi mata kaki), jatuhkan kerucut ( kerucut dijatuhkan dengan bola yang digiring di sentuhkan pada kerucut, yang dapat meningkatkan kemampuan menggiring dengan badan dan kepala tegak), magnet bola ( siswa menggiring di suatu area tertentu bila ada siswa yang mendekat siswa penggiring bola harus menjauh dari siswa yang mendekat, yang dapat meningkatkan kemampuan merubah arah pada saat menggiring bola). Bentuk pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan gambar tugas gerak yang bisa dicoba oleh siswa, memberi variasi alat dan bentuk penataan dalam berlatih menggiring bola dan masih banyak lagi bentuk pembelajaran dan permainan lainnya.

Ditinjau dari pelaksanaan pembelajaran inovatif dapat diidentifikasi kelebihanannya antara lain: Dengan adanya lembaran tugas, dapat membantu siswa mengingat-mengingat apa yang harus dilakukan, siswa menjadi senang dan termotivasi dengan model pembelajaran yang berbeda dan baru, orientasi keberhasilan dan motivasi ingin mencoba tantangan baru lebih besar.

Ditinjau dari pelaksanaan pembelajaran inovatif dapat diidentifikasi kelemahannya antara lain: Siswa akan mengalami kesulitan dalam melakukan tugas gerak, bila kegiatan tugas tidak terperinci dan siswa memerlukan adaptasi terhadap teknik yang sebenarnya, siswa akan mengalami kesulitan memahami konsep dan prinsip gerak yang benar.

## **7. Pembelajaran Sepak bola dengan Pembelajaran Konvensional**

Metode pembelajaran konvensional dapat diartikan model pembelajaran tradisional, klasik, dengan pola dan paradigma atau pandangan lama. Paradigma atau pandangan lama tentang pembelajaran menurut Suyatno (2009: 7) antara lain : ” guru sebagai pengajar bukan pendidik, sebagai sumber pengetahuan dan maha tahu, pembelajaran terikat dengan jadwal yang ketat, belajar dibatasi kurikulum, belajar hanya berkutat atau berkisar fakta, isi hanya teori semata, hafalan, keseragaman, kelas fokus utama, IPTEK seperti komputer dianggap objek, komunikasi terbatas, penilaian normatif”. Metode pembelajaran konvensional merupakan metode yang banyak digemari oleh para guru. Menurut Rusli lutan (2004 : 1.13, 1.26, 5.24) :

” Tujuan pendidikan olahraga adalah penguasaan keterampilan dalam suatu cabang olahraga. Penguasaan keterampilan tersebut juga disertai dengan penguasaan peraturan dan penanaman nilai – nilai. Guru mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa dan siswa lebih banyak sebagai penerima, guru bertujuan agar siswa mengetahui sesuatu bukan mampu melakukan sesuatu dan pada saat proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan. guru lebih menyukai pendekatan pengajaran yang berpusat pada guru, pendekatan ini menunjukkan ciri selalu dimulai dengan penjelasan dan contoh teknik dasar yang dapat disebut pendekatan deduktif dari teknik dasar umum ke tugas yang spesifik, hampir tidak ada kesempatan kepada anak mengeksplorasi teknik atau keterampilan gerak lainnya selain yang dicontohkan, anak kurang terangsang dengan permasalahan yang perlu dipecahkan. Pendekatan pembelajaran deduktif yang selalu terpaku pada guru merupakan metode tradisional, dengan pengajaran diawali dengan penjelasan, peragaan kemudian ditirukan oleh siswa, berikutnya pelaksanaan drill, pengulangan gerak agar tercapai otomatisasi gerak”.

Metode pembelajaran konvensional dapat diartikan sebagai pembelajaran yang lebih menekankan komponen teknik dasar dan keterampilan teknik dasar, merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak berpusat ke satu arah dari guru ke siswa dan lebih sering menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan materi lebih pada penguasaan konsep dan bukan kompetensi.

Berkaitan dengan metode pembelajaran konvensional, pembelajaran menggiring bola yang dimaksud adalah mengajarkan siswa teknik menggiring bola yang berorientasi kepada guru, memberikan macam-macam teknik menggiring meliputi teknik **menendang** terputus-putus atau pelan-pelan,



menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan . Dalam proses pembelajaran selanjutnya, siswa agar selalu mempelajari dan mempraktekkan berulang-ulang bagaimana mengolah dan mempermainkan bola agar dapat menumbuhkan naluri terhadap gerak bola. Menurut Sudjarwo (1993:14) “Latihan adalah suatu proses yang sistematis secara berulang-ulang secara ajeg dengan selalu memberikan peningkatan beban latihan”. Menurut Mulyono B (1992: 1) Latihan adalah :” Proses kerja yang dilakukan secara sistematis kontinyu, dimana beban dan intensitas latihan makin hari makin bertambah, yang akhirnya memberikan rangsangan secara menyeluruh terhadap tubuh dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik dan mental secara bersamaan”. Pembelajaran menggiring bola dengan metode pembelajaran konvensional yang dilakukan berulang-ulang dapat disebut juga dengan *drilling* atau latihan secara terus menerus dimaksudkan agar terjadi otomatisasi gerak.

Memiliki kemampuan gerak dasar menggiring bola dalam bermain sepak bola adalah hal yang sangat penting dalam bermain sepak bola. Pelaksanaan belajar menggiring bola dengan pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut :

#### 1. Persiapan

Siswa berdiri dengan rileks, siswa mendengarkan aba – aba untuk mulai melakukan gerakan menggiring bola.

#### 2. Gerakan

Siswa menggiring bola setelah mendengar aba – aba. Menggiring bola dengan beberapa macam bentuk pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam mencoba menggiring bola. Dalam area tertentu biarkan beberapa siswa menggiring bola tanpa bertabrakan dengan kawan yang lain, menggiring bola dari berbagai arah agar siswa senang. Berikan kesempatan seluruh siswa melakukan teknik dasar menggiring dengan kura – kura bagian dalam dan luar kaki, kura – kura kaki penuh, lari sambil menggiring bola bersama-sama

dengan variasi arah belok dan tujuannya, menggiring bola sendiri dengan dibatasi area tertentu, dan masih banyak contoh pembelajaran konvensional

Ditinjau dari pelaksanaan pembelajaran konvensional dapat diidentifikasi kelebihanannya antara lain: Siswa lebih banyak melakukan teknik menggiring bola yang sesungguhnya, pada diri anak tertanam konsep yang kuat, siswa dapat berkonsentrasi pada gerakan yang sebenarnya secara keseluruhan, bagi siswa yang telah memiliki kemampuan teknik dasar menggiring bola ini lebih cocok, karena tinggal meningkatkan otomatisasi gerakan

Ditinjau dari pelaksanaan pembelajaran konvensional dapat diidentifikasi kelemahan pembelajaran teknik menggiring bola konvensional antara lain: Bagi pemula metode ini kurang cocok, karena dengan ulangan gerak teknik yang berulang kali, sehingga dapat terjadi kelelahan berlebih pada siswa, siswa harus banyak menunggu giliran, pembelajaran monoton dan kurang disukai oleh siswa sehingga dapat membosankan, kegagalan lebih banyak terjadi, karena siswa tidak menyukai kegagalan maka mengurangi orientasi berhasil dan motivasi siswa.

## **B. Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan uraian landasan teori yang telah dikemukakan di atas dapat dirumuskan kerangka pemikiran sebagai berikut:

Kemampuan menggiring bola dapat dipelajari dengan pembelajaran pembelajaran inovatif. Pembelajaran menggiring bola dengan pembelajaran inovatif menjadikan proses pembelajaran berlangsung lebih menarik bagi siswa, dikarenakan model pembelajaran yang digunakan merupakan hal baru dalam mempelajari teknik menggiring bola. Bagi siswa yang baru belajar metode ini cocok karena proses belajarnya secara bertahap dan mudah dilaksanakan. Namun seringkali metode ini membosankan bagi siswa, terutama yang sudah menguasai

bahan. Selain itu pembelajaran inovatif menuntut guru untuk lebih kreatif melakukan model-model pembelajaran sehingga hal akan sulit berjalan apabila guru kurang kreatif dalam proses pembelajarannya.

Ditinjau dari pelaksanaan pembelajaran inovatif dapat diidentifikasi kelebihanannya antara lain: Dengan adanya lembaran tugas, dapat membantu siswa mengingat-mengingat apa yang harus dilakukan, siswa menjadi senang dan termotivasi dengan model pembelajaran yang berbeda dan baru, orientasi keberhasilan dan motivasi ingin mencoba tantangan baru lebih besar. Ditinjau dari pelaksanaan pembelajaran inovatif dapat diidentifikasi kelemahannya antara lain: Siswa akan mengalami kesulitan dalam melakukan tugas gerak, bila kegiatan tugas tidak terperinci dan siswa memerlukan adaptasi terhadap teknik yang sebenarnya, siswa akan mengalami kesulitan memahami konsep dan prinsip gerak yang benar.

Dalam mempelajari menggiring bola dengan pembelajaran konvensional memungkinkan siswa dapat menguasai materi yang diajarkan secara lebih mendalam. Selain itu koreksi dan pembetulan terhadap gerakan yang salah akan lebih efektif dan mudah dilakukan. Hal ini akan memungkinkan siswa dapat menguasai teknik yang ada dalam menggiring bola secara benar. Pembelajaran menggiring bola dengan pembelajaran konvensional memerlukan waktu yang sedikit, sehingga siswa akan lebih banyak memiliki kesempatan untuk mempelajari menggiring bola sesuai dengan lapangan sesungguhnya. Hal ini akan memberikan peluang untuk dapat lebih leluasa untuk meningkatkan kemampuan menggiring bolanya. Namun bagi siswa yang memiliki daya tangkap kurang dan siswa pemula yang baru mempelajari menggiring bola, akan banyak mengalami kesalahan dalam melakukan menggiring bola.

Ditinjau dari pelaksanaan pembelajaran konvensional dapat diidentifikasi kelebihanannya antara lain: Siswa lebih banyak melakukan teknik menggiring bola yang sesungguhnya, pada diri anak tertanam konsep yang kuat, siswa dapat berkonsentrasi pada gerakan yang sebenarnya secara keseluruhan, bagi siswa yang telah memiliki kemampuan teknik dasar menggiring bola ini lebih cocok, karena tinggal meningkatkan otomatisasi gerakan. Ditinjau dari pelaksanaan

pembelajaran konvensional dapat diidentifikasi kelemahan pembelajaran teknik menggiring bola konvensional antara lain: Bagi pemula metode ini kurang cocok, karena dengan ulangan gerak teknik yang berulang kali, sehingga dapat terjadi kelelahan berlebih pada siswa, siswa harus banyak menunggu giliran, pembelajaran monoton dan kurang disukai oleh siswa sehingga dapat membosankan, kegagalan lebih banyak terjadi, karena siswa tidak menyukai kegagalan maka mengurangi orientasi berhasil dan motivasi siswa.

### **C. Perumusan Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran di atas dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

1. Ada perbedaan pengaruh antara metode pembelajaran inovatif dan konvensional terhadap kemampuan menggiring bola pada siswa putra kelas IV dan V di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010.
2. Metode pembelajaran inovatif memiliki pengaruh yang lebih baik dari pada metode pembelajaran konvensional terhadap kemampuan menggiring bola pada siswa putra kelas IV dan V di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lapangan olahraga SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010. Penelitian ini dilakukan selama 6 minggu yaitu pada tanggal 28 Oktober sampai tanggal 12 Desember 2010 dengan frekuensi 3 kali seminggu.

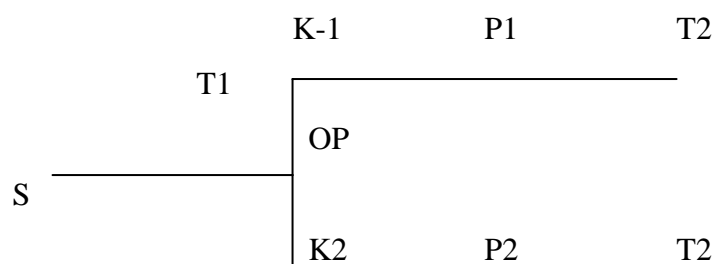
##### B. Rancangan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan *pretest – posttest design*. Pembagian kelompok ke dalam 2 kelompok dengan cara “*match subject ordinal pairing*”.

Adapun cara pairing sebagai berikut:

1	_____	2
4	_____	3
5	_____	6
8	_____	7
9		dst

Pembagian menjadi dua kelompok eksperimen tersebut berdasarkan hasil tes awal kemampuan menggiring bola kemudian dirangking, selanjutnya dipasang-pasangkan menjadi kelompok 1 dan kelompok 2. Dengan asumsi bahwa kedua kelompok tersebut sebelum diberi perlakuan berangkat dari kemampuan yang sama.



*commit to user*

Keterangan:

- S : Subyek penelitian  
T1 : Tes awal menggiring bola  
K-1 : Kelompok A  
K-2 : Kelompok B  
P1 : Pembelajaran inovatif  
P2 : Pembelajaran konvensional  
T2 : Tes akhir menggiring bola  
Op : Ordinal pairing

### C. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah:

a. Pembelajaran inovatif

Pembelajaran inovatif adalah suatu perencanaan pembaharuan atau suatu pola inovasi yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun diluar kelas, pembelajaran inovatif merupakan metode pembelajaran yang menawarkan kepada siswa hal-hal baru dalam melakukan proses pembelajarannya. Pembelajaran inovatif dilakukan dalam bentuk pendekatan bermain, dengan media gambar bergerak atau diam dan menggunakan alat ( berbagai ukuran bola, kerucut dan gawang kecil) yang dapat memotivasi siswa agar dapat lebih bersemangat dalam pembelajaran.

b. Pembelajaran konvensional

Pembelajaran konvensional dapat diartikan model pembelajaran tradisional, klasik, dengan pola dan paradigma atau pandangan lama, pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang lebih menekankan komponen teknik dasar dan keterampilan teknik dasar,



merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak berpusat ke satu arah dari guru ke siswa dan lebih sering menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan materi lebih pada penguasaan konsep dan bukan kompetensi.

2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah: hasil belajar menggiring bola.

Menggiring bola dapat diartikan sebagai menendang terputus-putus atau pelan-pelan gerak dengan berlari menggiring menggunakan bagian kaki mendorong bola agar berguling terus menerus diatas tanah, karena itu bagian kaki yang digunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola.

#### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas IV dan V SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010 yang berjumlah 30 siswa dan menggunakan sampel populasi dengan menggunakan teknik *purposive*.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan pengukuran. Sesuai dengan variabel yang diteliti, data yang terkumpul adalah data kemampuan menggiring bola, yang diberikan sebelum dan sesudah treatment. Tes yang digunakan sesuai dengan judul penelitian ini adalah tes menggiring bola dari Nurhasan (2005 : 4.6). Dengan petunjuk pelaksanaan terlampir.

#### **F. Teknik Analisis Data**

##### **1. Uji Prasyarat Analisis**

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

##### **a. Uji Normalitas**

*commit to user*

Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan metode Lilliefors dari Sudjana (2002: 466). Prosedur pengujian normalitas tersebut sebagai berikut :

- a) Pengamatan  $x_1, x_2, \dots, x_n$  dijadikan bilangan baku  $z_1, z_2, \dots, z_n$  dengan menggunakan rumus :

$$z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan :

$X_i$  = Dari variabel masing-masing sampel

$\bar{X}$  = Rata-rata

$S$  = Simpangan baku

- b) Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang  $F(z_i) = P(Z \leq z_i)$ .
- c) Selanjutnya dihitung proporsi  $z_1, z_2, \dots, z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $z_i$ . Jika proporsi dinyatakan oleh  $S(z_i)$ .

$$\text{maka } S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

- d) Hitung selisih  $F(z_i) - S(z_i)$  kemudian ditentukan harga mutlaknya.

Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut.

Sebutlah harga terbesar ini  $L_o$ .

## b. Uji Homogenitas

Untuk mencari atau menguji homogenitas data, digunakan rumus untuk mencari uji homogenitas (Soetrisno Hadi, 1986: 284) Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$F_{dbvb:dbvk} = \frac{SD_{bs}^2}{SD_{kt}^2}$$

Keterangan :

*commit to user*

db : vb = derajat kebebasan dari varians yang lebih besar

db : vk = derajat kebebasan dari varians yang lebih kecil

$SD^2_{bs}$  = Varians yang lebih besar

$SD^2_{kt}$  = Varians yang lebih kecil

## 2. Uji Perbedaan

Untuk menghitung perbedaan adalah sebagai berikut :

### a). Mencari perbedaan kelompok

$$t = \frac{|Md|}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

(Sukatamsi, 1993: 48)

Keterangan :

t : Nilai perbedaan

Md : Rata-rata selisih antara  $X_1$  dan  $X_2$

D : Penyimpangan (selisih) antara  $X_1$  dan  $X_2$  dari Md

N : Jumlah pasangan

### b). Mencari perbedaan antar kelompok

$$t = \frac{[M_1 - M_2]}{\sqrt{(s_1^2 / n_1) + (s_2^2 / n_2)}}$$

(Jerry R. Thomas dan Jack K. Nelson, 1990 : 121 )

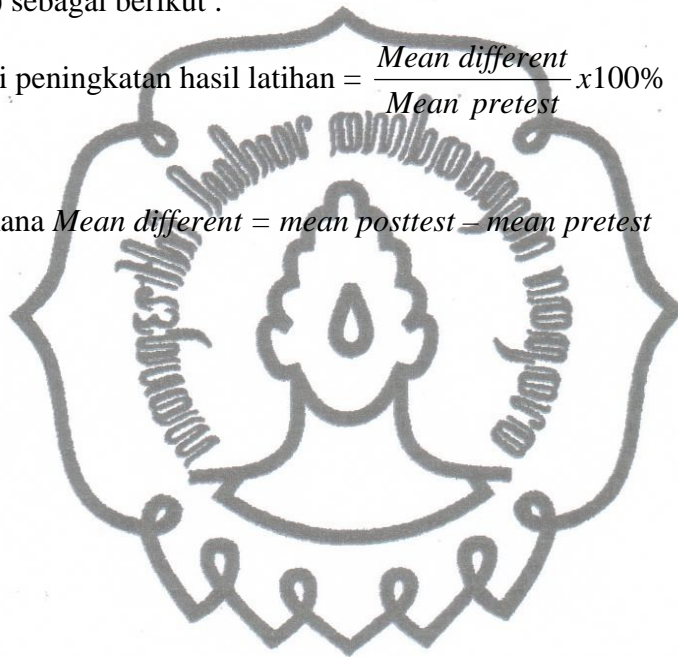
Mengkonsultasikan hasil t-test dengan t-tabel dengan taraf signifikansi 5% dan db = N - 1. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel} = 5\%$ , maka  $H_0$  ditolak. Artinya tidak ada perbedaan pengaruh antara metode pembelajaran inovatif dan konvensional terhadap kemampuan menggiring bola pada siswa putra kelas kelas IV dan V di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010.

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel} = 5\%$ , maka  $H_0$  diterima. Artinya ada perbedaan pengaruh antara metode pembelajaran inovatif dan konvensional terhadap kemampuan menggiring bola pada siswa putra kelas IV dan V di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010.

Untuk mencari peningkatan hasil pembelajaran menggiring bola dari tes awal ke tes akhir digunakan rumus dari Jerry R. Thomas dan Jack K. Nelson (1990 : 136 ) sebagai berikut :

$$\text{Nilai peningkatan hasil latihan} = \frac{\text{Mean different}}{\text{Mean pretest}} \times 100\%$$

Dimana  $\text{Mean different} = \text{mean posttest} - \text{mean pretest}$



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

Pada bab ini disajikan mengenai hasil penelitian beserta interpretasinya. Penyajian hasil penelitian adalah berdasarkan analisis statistik yang dilakukan pada tes awal dan tes akhir kemampuan menggiring bola. Berturut-turut berikut disajikan mengenai deskripsi data, uji persyaratan analisis, hasil analisis data serta pengujian hipotesis dan pembahasan.

#### A. Deskripsi Data

Deskripsi hasil analisis data kemampuan menggiring bola pada siswa di yang dilakukan pada kelompok 1 dan kelompok 2 disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi Data kemampuan menggiring bola Kelompok 1 dan Kelompok 2.

Kelompok	Tes	N	Hasil Terendah	Hasil Tertinggi	Mean	SD
Kelompok 1 (Kelompok pembelajaran inovatif)	Awal	15	35,12	22,16	29,06	3,787
	Akhir	15	30,54	21,29	25,63	2,892
Kelompok 2 (Kelompok pembelajaran konvensional)	Awal	15	36,31	23,69	29,23	3,875
	Akhir	15	33,69	21,54	27,88	3,982

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa sebelum diberi perlakuan rata-rata kemampuan menggiring bola pada kelompok 1 yaitu 29,06, sedangkan setelah mendapat perlakuan memiliki rata-rata kemampuan menggiring bola = 25,63. Adapun rata-rata kemampuan menggiring bola pada kelompok 2 sebelum diberi perlakuan adalah = 29,23, sedangkan setelah mendapat perlakuan memiliki rata-rata kemampuan menggiring bola = 27,88.

## B. Uji Reliabilitas

Untuk mengetahui tingkat keajegan hasil tes menggiring bola, dilakukan uji reliabilitas. Hasil uji reliabilitas tes awal dan tes akhir kemampuan menggiring bola yang dilakukan pada penelitian ini adalah:

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Data

Tes	Nilai Reliabilitas	Kategori
Tes Awal menggiring bola	0,82	Tinggi
Tes Akhir menggiring bola	0,86	Tinggi

Dari tabel tersebut diketahui bahwa, nilai reliabilitas hasil tes awal adalah sebesar 0,82, dimana termasuk dalam kategori tinggi. Adapun nilai reliabilitas hasil tes akhir adalah sebesar 0,86, dimana termasuk dalam kategori tinggi. Untuk mengartikan kategori koefisien reliabilitas tes tersebut, digunakan pedoman tabel koefisien korelasi dari Book Walter yang dikutip Mulyono B. (1992:22), yaitu:

Tabel 3. Range Kategori Reliabilitas

Kategori	Reliabilita
Tinggi Sekali	0,90 – 1,00
Tinggi	0,80 – 0,89
Cukup	0,60 – 0,79
Kurang	0,40 – 0,59
Tidak Signifikan	0,00 – 0,39



### C. Pengujian Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan analisis data, perlu dilakukan pengujian persyaratan analisis. Pengujian persyaratan analisis yang dilakukan yaitu dengan uji normalitas dan uji homogenitas.

#### 1. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan analisis data perlu diuji distribusi kenormalannya. Uji normalitas data pada penelitian ini digunakan metode Lilliefors. Hasil uji normalitas data yang dilakukan terhadap hasil tes awal pada kelompok 1 dan kelompok 2 adalah:

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data

Kelompok	N	M	SD	$L_{hitung}$	$L_{t\ 5\%}$
K <sub>1</sub>	15	29,06	3,7871	0,119	0,210
K <sub>2</sub>	15	29,23	3,8734	0,144	0,210

Dari hasil uji normalitas yang dilakukan pada K<sub>1</sub> diperoleh nilai  $L_{hitung} = 0,119$  dimana nilai tersebut lebih kecil dari angka batas penolakan pada taraf signifikansi 5% yaitu 0,210. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada K<sub>1</sub> termasuk berdistribusi normal. Sedangkan dari hasil uji normalitas yang dilakukan pada K<sub>2</sub> diperoleh nilai  $L_{hitung} = 0,144$  dimana nilai tersebut lebih kecil dari angka batas penolakan pada taraf signifikansi 5% yaitu 0,210. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada K<sub>2</sub> termasuk berdistribusi normal.

#### 2. Uji Homogenitas

Tujuan uji homogenitas adalah untuk menguji kesamaan varians antara kelompok 1 dengan kelompok 2. Uji homogenitas ini berfungsi sebagai persyaratan dalam pengujian perbedaan, dimana jika terdapat perbedaan antar kelompok yang diuji, perbedaan itu betul-betul merupakan perbedaan nilai rata-

rata. Hasil uji homogenitas data antara kelompok 1 dan kelompok 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Data

Kelompok	N	SD2	Fhitung	Ft 5%
K1	15	13,386	0,938	2,15
K2	15	14,017		

Dari uji homogenitas diperoleh nilai  $F_{hitung} = 0,938$ , sedangkan dengan  $db = 14$  lawan  $14$ , angka  $F_{tabel5\%} = 2,10$  yang ternyata bahwa nilai  $F_{hitung} < F_{tabel5\%}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok 1 dan kelompok 2 memiliki varians yang homogen. Dengan demikian apabila nantinya antara kelompok 1 dan kelompok 2 terdapat perbedaan. Perbedaan tersebut benar-benar karena adanya perbedaan rata-rata nilai yang diperoleh.

#### D. Uji Perbedaan

##### 1. Uji Perbedaan Sebelum Diberi Perlakuan

Sebelum diberikan perlakuan dilakukan uji perbedaan antara kelompok 1 dan kelompok 2 dari hasil pemasangan yang subyek yang telah dilakukan. Tujuan uji perbedaan yang dilakukan sebelum diberi perlakuan yaitu untuk menguji apakah sebelum diberi perlakuan kedua kelompok tersebut benar-benar berangkat dari titik tolak kemampuan yang sama. Hasil uji perbedaan yang telah dilakukan antara kelompok 1 dan kelompok 2, sebelum diberikan perlakuan adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Rangkuman Hasil Uji Perbedaan Tes Awal Pada Kelompok 1 dan Kelompok 2.

Kelompok	N	M	$t_{hitung}$	$t_{tabel\ 5\%}$
K <sub>1</sub>	15	29,06	0,1215	1,699
K <sub>2</sub>	15	29,23		

Dari uji t yang dilakukan dapat diperoleh nilai t sebesar 0,1215, yang ternyata nilai tersebut lebih kecil dari nilai  $t_{tabel\ 5\%}$  yaitu 1.699. Dengan demikian hipotesis nol diterima, yang berarti bahwa sebelum diberi perlakuan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok 1 dengan kelompok 2. Sehingga apabila setelah diberi perlakuan terdapat perbedaan, maka perbedaan tersebut betul-betul dikarenakan adanya perbedaan pengaruh perlakuan yang diberikan.

## 2. Uji Perbedaan Sesudah Diberi Perlakuan

Dalam penelitian ini subyek diberi perlakuan selama 6 minggu dengan frekuensi 3 kali setiap minggu. Dalam hal ini kelompok 1 diberi perlakuan pembelajaran menggiring bola dengan pembelajaran inovatif dan kelompok 2 diberi perlakuan pembelajaran konvensional kemudian dilakukan tes akhir. Dari hasil tes akhir pada masing-masing kelompok tersebut kemudian dilakukan uji perbedaan, yang hasilnya adalah sebagai berikut:

- a. Hasil uji perbedaan tes awal dan tes akhir pada kelompok 1 yaitu :

Tabel 7. Rangkuman Uji Perbedaan Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Pada Kelompok 1.

Tes	N	M	$M_d$	$t_{hitung}$	$t_{tabel\ 5\%}$
Awal	15	29,06	3,43	3,519	2,151
Akhir	15	25,63			

Dari uji t yang dilakukan dapat diperoleh nilai t sebesar 3,519, yang ternyata nilai tersebut lebih besar dari nilai  $t_{\text{tabel}5\%}$  yaitu 2,151. Dengan demikian hipotesis nol ditolak, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes awal dan tes akhir pada kelompok 1. Dengan demikian setelah mendapat perlakuan menggiring bola dengan pembelajaran inovatif, terjadi peningkatan kemampuan menggiring bola pada kelompok 1 secara signifikan.

b. Hasil uji perbedaan tes awal dan tes akhir pada kelompok 2 yaitu :

Tabel 8. Rangkuman Hasil Uji Perbedaan Tes Awal dan Tes Akhir Pada Kelompok 2.

Tes	N	M	$M_d$	$t_{\text{hitung}}$	$t_{\text{tabel } 5\%}$
Awal	15	29,23	1,350	3,0915	2,151
Akhir	15	27,88			

Dari uji t yang dilakukan dapat diperoleh nilai  $t_{\text{hitung}}$  sebesar 3,0915, yang ternyata nilai tersebut lebih besar dari nilai  $t_{\text{tabel } 5\%}$  yaitu 2,151. Dengan demikian hipotesis nol ditolak, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes awal dan tes akhir pada kelompok 2. Setelah mendapat perlakuan dengan pembelajaran konvensional, terjadi peningkatan kemampuan menggiring bola pada kelompok 2 secara signifikan.

c. Hasil uji perbedaan tes akhir antara kelompok 1 dan kelompok 2 yaitu :

Tabel 9. Rangkuman Hasil Uji Perbedaan Tes Akhir Antara Kelompok 1 dan Kelompok 2.

Kelompok	N	M	$t_{\text{hitung}}$	$t_{\text{tabel } 5\%}$
K <sub>1</sub>	15	25,63	1,7697	1,699
K <sub>2</sub>	15	27,88		

Dari uji t yang dilakukan dapat diperoleh nilai t sebesar 1.7697, yang ternyata nilai tersebut lebih besar dari nilai  $t_{\text{tabel}} 5\%$  yaitu 1.699. Dengan demikian hipotesis nol ditolak, yang berarti bahwa setelah diberi perlakuan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes akhir pada kelompok 1 dan kelompok 2.

### **3. Perbedaan Persentase Peningkatan**

Untuk mengetahui kelompok mana yang memiliki persentase peningkatan yang lebih baik, diadakan penghitungan perbedaan persentase peningkatan tiap-tiap kelompok. Adapun nilai perbedaan peningkatan kemampuan menggiring bola dalam persen pada kelompok 1 dan kelompok 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Rangkuman Penghitungan Nilai Perbedaan Peningkatan Kemampuan menggiring bola Dalam Persen Kelompok 1 dan Kelompok 2

Kelompok	N	Mean Pretest	Mean Posttest	Mean Different	Persentase Peningkatan
Kelompok 1	15	29,06	25,63	3,43	11,8015%
Kelompok 2	15	29,23	27,88	1,35	4,6201%

Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa kelompok 1 memiliki peningkatan kemampuan menggiring bola sebesar 11,8015 %. Sedangkan kelompok 2 memiliki peningkatan kemampuan menggiring bola sebesar 4,6201 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelompok 1 memiliki persentase peningkatan kemampuan menggiring bola yang lebih besar daripada kelompok 2.



### E. Pengujian Hipotesis dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai  $t$  antara tes awal pada kelompok 1 dan kelompok 2 = 0,1215, sedangkan  $t_{\text{tabel}} = 1.699$ . Ternyata  $t$  yang diperoleh  $< t$  dalam tabel, yang berarti hipotesis nol diterima. Dengan demikian kelompok 1 dan kelompok 2 sebelum diberi perlakuan dalam keadaan seimbang. Antara kelompok 1 dan kelompok 2 berangkat dari titik tolak rata-rata kemampuan menggiring bola yang sama. Yang berarti apabila setelah diberi perlakuan terdapat perbedaan, hal itu karena adanya perbedaan perlakuan yang diberikan.

Dari hasil uji perbedaan yang dilakukan terhadap hasil tes akhir pada kelompok 1 dan kelompok 2, diperoleh nilai  $t$  sebesar 1,7697. Sedangkan  $t_{\text{tabel}} = 1.699$ . Ternyata  $t$  yang diperoleh  $> t$  dalam tabel, yang berarti hipotesis nol ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan selama 6 minggu, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes akhir pada kelompok 1 dan kelompok 2. Karena sebelum diberikan perlakuan kedua kelompok berangkat dari titik tolak yang sama, maka perbedaan tersebut adalah karena perbedaan pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

Model dan inovasi pembelajaran yang digunakan berpengaruh terhadap proses belajar yang berlangsung. Pada penelitian ini kelompok 1 dan kelompok 2 diberikan pembelajaran menggiring bola dengan model yang berbeda. Perbedaan model yang diberikan selama pembelajaran mempengaruhi, semangat, motivasi, kreatifitas yang berbeda dari pelaku, sehingga dapat memberikan efek atau pengaruh yang berbeda. Perbedaan model yang diterapkan pada pembelajaran juga berpengaruh pada perbedaan pembentukan pola keterampilan gerakan. Penguasaan keterampilan gerakan menggiring bola antara kelompok 1 dan kelompok 2 menjadi berbeda. Oleh karena itulah, kelompok yang diberikan perlakuan pembelajaran menggiring bola dengan pembelajaran inovatif dan dengan pembelajaran konvensional memiliki pengaruh yang berbeda terhadap peningkatan kemampuan menggiring bola. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa ada perbedaan pengaruh antara pembelajaran inovatif dan

pembelajaran konvensional terhadap kemampuan menggiring bola, dapat diterima kebenarannya.

Kelompok 1 memiliki nilai persentase peningkatan kemampuan menggiring bola sebesar 11,8015%. Sedangkan kelompok 2 memiliki peningkatan kemampuan menggiring bola sebesar 4,6201%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelompok 1 memiliki persentase peningkatan kemampuan menggiring bola yang lebih besar daripada kelompok 2. Kelompok 1 (kelompok yang mendapat perlakuan dengan pembelajaran inovatif), ternyata memiliki peningkatan kemampuan menggiring bola yang lebih besar dari pada kelompok 2 (kelompok yang mendapat perlakuan pembelajaran konvensional).

Inovasi pembelajaran menjadikan kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan gairah dan motivasi untuk menguasai teknik yang diajarkan. Melalui pembelajaran ini juga tercipta semangat kompetitif sehingga pelaksanaannya lebih bergairah. Selama pembelajaran dengan pembelajaran inovatif, siswa lebih semangat dan aktif melakukan gerakan yang diajarkan karena merupakan hal baru bagi siswa. Oleh karena itulah, pembelajaran inovatif dapat memberikan pengaruh yang lebih baik dari pada dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa, pembelajaran inovatif memiliki pengaruh yang lebih baik dari pada pembelajaran konvensional terhadap kemampuan menggiring bola pada siswa putra kelas IV dan V SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Sukoharjo tahun 2010, dapat diterima kebenarannya.

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Ada perbedaan pengaruh pembelajaran inovatif dan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas IV dan V di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010, karena nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh sebesar 1,769, lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 1,699.
2. Pembelajaran inovatif lebih baik pengaruhnya daripada pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas IV dan V di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun 2010, karena rata-rata peningkatan secara matematika yaitu persentasenya peningkatan pembelajaran inovatif lebih baik daripada pembelajaran konvensional, yaitu pembelajaran inovatif 11,80 % dan pembelajaran konvensional 4,62 %.

#### B. Implikasi

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa hasil belajar menggiring bola dengan pembelajaran inovatif dan pembelajaran konvensional keduanya mempunyai pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar menggiring bola.

Implikasi yang diberikan bahwa dalam meningkatkan hasil belajar bolavoli, guru dapat menggunakan pembelajaran inovatif dan pembelajaran konvensional, sehingga hal tersebut menjadi dasar bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar menggiring bola.

*commit to user*

### C. Saran

Sehubungan dengan simpulan yang telah diambil dan implikasi yang ditimbulkan. Maka guru/pengajar, Khususnya di SD Negeri 4 Mranggen Polokarto Kabupaten Sukoharjo, disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Dalam pembelajaran menggiring bola hendaknya guru/pengajar menggunakan pembelajaran yang sesuai dan dapat digunakan untuk mengajar menggiring bola secara maksimal.
2. Penggunaan pembelajaran yang tepat ternyata sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar menggiring bola, pembelajaran inovatif dan pembelajaran konvensional ternyata sesuai dengan karakteristik siswa SD karena berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar menggiring bola.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar menggiring bola hendaknya guru/pengajar menggunakan pembelajaran inovatif, karena berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pembelajaran inovatif mempunyai pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar menggiring bola.